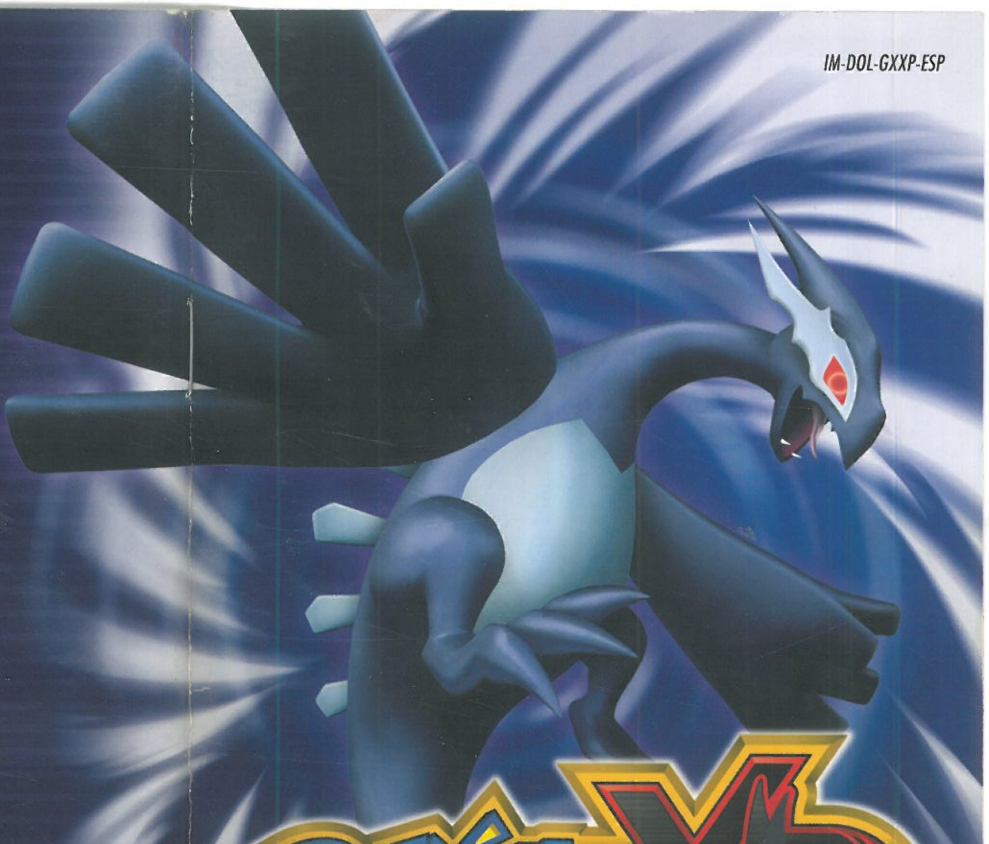
IM-DOL-GXXP-ESP



Pokémon XD
Tempestad oscura™

MANUAL DE INSTRUCCIONES

NINTENDO GAMECUBE™

16276411

The Pokémon Company

Nintendo®

España:
Nintendo España, S.A., C/Azalea, 1-Edificio D
Miniparc 1-El Soto de la Moraleja
28109 Alcobendas (Madrid)
www.nintendo.es

PRINTED IN GERMANY

Art. Nr. 16276411 M/FRO (10.05) [0603/ESP/GCN]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality TM

Gracias por adquirir POKéMON™ XD: TEMPESTAD OSCURA para tu consola NINTENDO GAMECUBE™.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un disco o un accesorio Nintendo®. Dicho manual incluye información de seguridad importante.

Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente. Por favor, guárdalo como referencia.

1 Player — 2 or 4 Player Simultaneous

ESTE JUEGO PERMITE JUGAR A 1, 2 ó 4 JUGADORES DE FORMA SIMULTÁNEA CON 1 MANDO Y/O DE 1 A 4 CONSOLAS GAME BOY ADVANCE.

Game Boy Advance Compatible

ESTE JUEGO ES COMPATIBLE CON LA CONSOLA PORTÁTIL GAME BOY ADVANCE.

Memory Card Uses 43 Blocks

ESTE JUEGO REQUIERE UNA MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA) PARA GUARDAR PARTIDAS, CONFIGURACIONES O ESTADÍSTICAS.

50Hz 60Hz Modes Supported

ESTE JUEGO ES COMPATIBLE CON LOS MODOS 50 HZ Y 60 HZ.

The Pokémon Company

Nintendo®

© 2005 Pokémon.
© 1995–2005 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Genius Sonority Inc.
TM, ®, the Nintendo GameCube logo and Pokémon character names are trademarks of Nintendo.
© 2005 Nintendo.

Índice

- Empezamos 4
- El mando 6
- Antes de empezar a jugar 7
- Comienza la aventura 9
- Durante la partida 10
- Los PCs 13
- Los combates 14
- Arrebatar 17
- Los Pokémon Oscuros 18
- El proceso de purificación 21
- Los edificios 23
- Cómo intercambiar Pokémon 26
- El modo combate 27
- Combate rápido 28
- Combate en grupo 30
- Al finalizar un combate en grupo 38
- Cambiar las reglas 39
- Cómo conectar las consolas NINTENDO GAMECUBE y Game Boy Advance 41

POSICIÓN NEUTRAL DEL MANDO

Si pulsas el Botón L o el Botón R o cambias de posición el Stick de Control o el Stick C en el momento de encender la consola, la nueva posición pasará a ser la posición neutral, lo que provocará problemas de control durante el juego.

Para restablecer la configuración inicial del Mando, suelta todos los botones y los sticks de forma que vuelvan a la posición neutral correcta, y luego mantén pulsados a la vez el Botón X, el Botón Y y START/PAUSE durante 3 segundos.

Empezamos

¡Los POKéMON OSCUROS han vuelto a aparecer en la Región del Aura! ¡En tus manos está que estos Pokémon recuperen la pureza de sus corazones!

Los personajes principales

El héroe

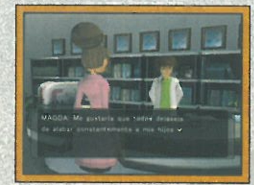
Este joven entrenador puede hacer cosas increíbles.

EEVEE

Éste es el Pokémon que te acompañará desde el principio.

LUGIA OSCURO

Es el Pokémon Oscuro que entra en escena como salido de la nada...



Los personajes del laboratorio Pokémon

Zulita Cío Magda

La Región del Aura

Hace cinco años, fue escenario de lo que se conoció como INCIDENTE OSCURO: un plan cruel creado por los malvados de CÍFER. Afortunadamente, un par de valientes jóvenes les puso freno, acabó con ellos y consiguió rescatar a todos los Pokémon Oscuros. Gracias a ellos, la Región del Aura recuperó la paz que la caracterizaba... o eso creyó todo el mundo...

Laboratorio Pokémon

Fue creado por el padre de nuestro actual héroe en un intento por ampliar conocimientos sobre los Pokémon. Aquí se están ultimando dos importantes proyectos: la CÁMARA de PURIFICACIÓN, que sirve para purificar los corazones de los Pokémon Oscuros; y el POKéCEPO, que sirve para arrebatarle Pokémon Oscuros a quien quiere usarlos con fines malévolos.

Los Pokémon Oscuros

Son Pokémon a los que una banda de malhechores ha cerrado el corazón. Normalmente, no es posible robar Pokémon, pero con un sofisticado aparato, el POKéCEPO, sí se puede. Estos Pokémon necesitan ayuda: hay que purificarles el corazón para que puedan volver a la normalidad.

El mando

Botón L • Botón R
- Restablecer el orden de objetos y Poké Balls. Cambiar de caja en un PC.

START/PAUSE • Botón Y • Botón X
- Acceder al **menú del juego**.
- Cambiar de sitio un objeto (únicamente los Botones X e Y).

Botón A
- Confirmar
- Hablar
- Ver

Stick de Control • ✚Panel de Control • Stick C
- Mover al personaje
- Seleccionar opciones

Botón B
- Cancelar
- Retroceder

Dentro de la CÁMARA de PURIFICACIÓN...

Botón L • Botón R
- Cambiar de sala

Botón Z
- Cambiar de pantalla para acceder al PC o al equipo Pokémon al organizar las salas.

Botón A
- Confirmar

Stick de Control • ✚Panel de Control • Stick C
- Mover el cursor
- Seleccionar opciones

Botón B
- Cancelar

- El mando en COMBATE RÁPIDO del MODO COMBATE (página 29).
- El mando en COMBATE EN GRUPO del MODO COMBATE (página 34).

Antes de empezar a jugar

Antes de encender la consola NINTENDO GAMECUBE, coloca el disco de POKéMON™ XD: TEMPESTAD OSCURA y cierra la tapa. Si quieres guardar datos, deberás insertar una Memory Card (tarjeta de memoria) de NINTENDO GAMECUBE en la Ranura A. Al encender la consola aparecerá la **pantalla del título** que te mostramos. Pulsa START/PAUSE para acceder al **menú principal**.

El idioma del juego dependerá del idioma en el que esté configurada la consola NINTENDO GAMECUBE. En este juego, puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de estos idiomas, dicho idioma será el utilizado en el juego. (Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés.)

Si quieres cambiar el idioma del juego, deberás cambiar el idioma configurado en tu consola. Para saber cómo hacerlo, consulta el manual de instrucciones de NINTENDO GAMECUBE. Igualmente, una vez hayas empezado a jugar, tendrás la posibilidad de cambiarlo accediendo a OPCIONES y seleccionando IDIOMA (en la página siguiente te damos más detalles).

La primera vez que juegas

Cuando comiences una partida por primera vez, se te preguntará si quieres crear un archivo para POKéMON XD en la Memory Card (tarjeta de memoria) de la Ranura A. Si quieres guardar los datos, selecciona SÍ. Si no creas ningún archivo, no podrás guardar los datos de POKéMON XD. Una vez hayas creado el archivo, aparecerá **el menú principal**.

- Para guardar el progreso del juego, necesitarás 1 archivo y 43 bloques en la Memory Card (tarjeta de memoria).
- Para continuar una partida guardada, necesitarás la Memory Card (tarjeta de memoria) que contiene el archivo con los datos de POKéMON XD.
- Consulta el manual de instrucciones de NINTENDO GAMECUBE para obtener información sobre cómo formatear la Memory Card (tarjeta de memoria) o borrar los archivos que contiene.
- En cada Memory Card (tarjeta de memoria) sólo es posible guardar 1 archivo.
- Al guardar los datos, no toques la Memory Card (tarjeta de memoria), apagues la consola NINTENDO GAMECUBE ni pulses el Botón RESET. De lo contrario, podrías dañar los datos, la consola NINTENDO GAMECUBE o la Memory Card (tarjeta de memoria).

NUEVA PARTIDA

Una vez selecciones NUEVA PARTIDA, accederás a la **pantalla de introducción del nombre**. Puedes elegir uno de los que hay o escribir el que tú quieras.

- Elige bien el nombre que quieras. Ten en cuenta que después no podrás cambiarlo.
- Si eliges esta opción y la Memory Card (tarjeta de memoria) ya contuviera datos de POKéMON XD, éstos se sobrescribirán con los de la nueva partida. No lo olvides.

CONTINUAR

Una vez tengas una partida guardada, podrás seleccionar esta opción para seguir jugando desde el lugar en el que guardaste.

MODO COMBATE

Aquí podrás disfrutar de combates en 3D tú solo o con amigos. ¡Podéis ser hasta 4!

OPCIONES

Selecciona OPCIONES para cambiar las que quieras.

IDIOMA

Piénsate bien qué IDIOMA eliges, porque si comienzas una partida y guardas los datos en tu Memory Card (tarjeta de memoria), no podrás cambiarlo.

SONIDO

Aquí puedes elegir entre ESTÉREO o MONO.

F. DE VIBRACIÓN

Elige si quieres activarla o no. En el **modo combate** no hay función de vibración.

Modo 60 Hz

Este juego puede verse con una mayor nitidez y calidad de imagen en los televisores compatibles con el **modo 60 Hz** (formato PAL60).

50Hz 60Hz Modes Supported

Para activarlo, elige MODO 60 HZ cuando aparezca en pantalla el mensaje: ESTE JUEGO ES COMPATIBLE CON EL MODO 60 HZ. ¿QUIERES VERLO EN ESE MODO? Siempre aparecerá seleccionado por defecto el modo que hayas utilizado la última vez que jugaste. Si no cambias la selección, se utilizará dicho modo. Si tu televisor no reproduce correctamente la imagen, apaga la consola, vuelve a encenderla y elige MODO 50 HZ.

Si conectas el cable RGB (RVA)-Euroconector de NINTENDO GAMECUBE (se vende por separado) a un televisor con salida RGB compatible con el **modo 60 Hz**, podrás disfrutar de una imagen más suave y con menos parpadeo.

Comienza la aventura

Lo primero que deberías hacer es investigar un poco la zona por la que estás. Pulsa el Botón A para hablar con la gente, recoger objetos y ver cosas. ¡Hay muchos sitios en los que se te facilitará mucho tu misión!

Hay interruptores que puedes activar colocándote sobre ellos.

Y cajas que puedes empujar con la ayuda del Stick de Control.

Para acceder a algunos lugares, necesitarás usar una grúa. Cuando estés debajo de una, pulsa el Botón A para activarla.

El mapa

Cuando te salgas de alguna zona, aparecerá la **pantalla del mapa** de la región. Selecciona el lugar al que quieres ir; los destinos irán aumentando a medida que progreses en el juego.

Durante la partida

Si pulsas START/PAUSE o los Botones Y o X, aparecerá el **menú de la partida**. Selecciona lo que quieras ver y confirma con el Botón A.

POKéMON

Aquí puedes organizar tu equipo.

DATOS

Podrás ver los principales DATOS de tus Pokémon, como el nivel, los Puntos de EXP. o las marcas (●, ■, ▲, ♥), repartidos en cuatro páginas. Mueve hacia los lados el Stick de Control para pasar de página; y hacia arriba y abajo, para cambiar de Pokémon.

INFO. POKéMON

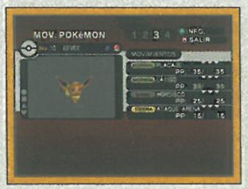
Aquí verás el nombre del Pokémon, el tipo, el nombre de su entrenador, el N.º de ID y el objeto que lleva el Pokémon. En las NOTAS DEL ENTRENADOR, se pueden ver la naturaleza del Pokémon y el nivel y el lugar en el que se le encontró.

CARACTERÍSTICAS

Aquí podrás ver datos como las características del Pokémon, los Puntos de EXP., el siguiente nivel y la habilidad. Si el Pokémon es Oscuro, en lugar de los Puntos de EXP. aparecerá el nivel de IMPUREZA (ver la página 18).

MOV. POKéMON

Pulsa el Botón A para ver la descripción, la potencia o las combinaciones de tipos del movimiento que hayas seleccionado. (En el caso de los Pokémon Oscuros, toda está información no está disponible en un primer momento.) Al volver a pulsar el Botón A, el movimiento quedará seleccionado, si quieres cambiarlo de sitio, selecciona el lugar con el Stick de Control y vuelve a pulsar el Botón A. El orden de los movimientos oscuros no se puede cambiar.



CINTAS POKéMON

Aquí aparecerán las cintas que obtengan los Pokémon.

CAMBIO

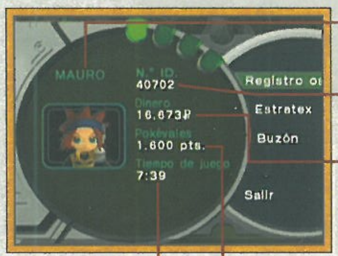
Si quieres cambiar el orden de los Pokémon, aquí puedes hacerlo.

OBJETO

Ésta es la opción en la que puedes dar o quitar un objeto a un Pokémon.

P★AD

La P★AD es un dispositivo que te ayudará a lo largo de tu aventura. P★AD es la forma abreviada de POKéAGENDA DIGITAL. Con ella, podrás acceder a información sobre los Pokémon y recibir mensajes.



Nombre del jugador
Aquí aparece el nombre del personaje.

N. º ID
Aquí, el número de identificación.

DINERO
El dinero que lleves acumulado aparecerá aquí. La moneda de la Región del Aura es el POKéCUARTO (₽).

TIEMPO DE JUEGO
Consúltalo para ver la cantidad de tiempo que llevas jugado.

POKéVALES
Éstos son los POKéVALES que llevas (consulta la página 23 para más información).

REGISTRO OSCURO

Aquí puedes ver los Pokémon Oscuros que has arrebatado (consulta la página 17) y cómo va su purificación (consulta la página 21). Además, pulsando los Botones L y R, podrás colocarlos según el orden en el que los atrapaste, el índice de impureza o el lugar en el que aparecieron.

ESTRATEX

Gracias a esta función, podrás consultar algunos datos de los Pokémon con los que te hayas encontrado. Selecciona el que quieras con el cursor y pulsa el Botón A para confirmar la elección.

DATOS

Podrás ver el tipo, la habilidad o el tamaño del Pokémon.

VER

Desde aquí, podrás ver al Pokémon desde cualquier ángulo haciéndolo girar. También podrás oír su grito.

TAMAÑO

Aquí verás qué tamaño tiene comparado con el héroe de la historia.

COMBINACIÓN

También podrás ver cómo combinan los tipos de los Pokémon.

BUZÓN

Es donde se guarda el correo que recibes. Hay mensajes que pueden ayudarte mucho.

MONITOR DE ESPACIOS

En él podrás ver cómo están los POKé ESPACIOS (consulta la página 25). Esta opción no está disponible al comenzar a jugar.

SALIR

Selecciona esta opción para cerrar la P★AD.

OBJETOS

Mueve hacia los lados el Stick de Control para acceder a los diferentes apartados, y hacia arriba o abajo para elegir el objeto que quieras. Habrá algunos que puedas usar sobre tus Pokémon o dárselos para que los lleven encima. Si quisieras cambiar alguno de sitio, pulsa los Botones X o Y, y colócalo más arriba o más abajo con el Stick de Control. Cuando elijas el sitio nuevo, confirma con los Botones X o Y. Si quieres dejarlos como estaban, pulsa el Botón R.

GUARDAR

Cuando quieras guardar la partida, selecciona esta opción, y cuando quieras continuarla, selecciona CONTINUAR en el **menú principal** para seguir desde el lugar en el que guardaste. Sólo podrás guardar los datos en la misma Memory Card (tarjeta de memoria) que usaste para cargarlos.

Si cambias de Memory Card (tarjeta de memoria), no podrás guardar los datos.

SALIR

Selecciona esta opción cuando quieras cerrar el **menú**.

Los PCs

Gracias a los PCs, podrás organizar tus Pokémon o tus objetos, o acceder a la CÁMARA de PURIFICACIÓN cuando esté disponible. Sobre todo, encontrarás PCs en los CENTROS POKéMON.

CARPETA PKMN

Entre todas las cajas, tiene capacidad para 240 Pokémon.

CARPETA OBJETOS

Aquí podrás dejar los objetos que quieras cuando no te quede más sitio para llevarlos.

CAMARA DE PURIFICACIÓN

Aquí podrás organizar tus Pokémon en la CÁMARA de PURIFICACIÓN y purificar Pokémon Oscuros (consulta la página 21).

SALIR

Selecciona esta opción para finalizar la sesión.

Los combates

Ya sabes que tendrás que enfrentarte a los entrenadores con los que te encuentres. Entablaréis COMBATES DOBLES en los que cada entrenador usará dos Pokémon a la vez. Tus primeros dos Pokémon serán los situados en la parte izquierda de la **pantalla de tu equipo Pokémon**. Si ganas, todos los Pokémon que hayan participado obtendrán puntos de EXP., excepto los debilitados, y ganarás POKéCUARTOS.

En la mayoría de los casos, si todos los Pokémon se debilitan, volverás a un punto determinado (dependiendo de donde estés en cada momento) y, además, perderás algo del dinero acumulado.

Las opciones durante el combate

LUCHAR

Seleccionando esta opción, accederás a los movimientos de los Pokémon.

POKéMON

Si quieres cambiar de Pokémon o ver sus datos, selecciona esta opción.

OBJETO

En combate, hay objetos que pueden resultar muy útiles. Te permitirán desde restaurar los PS de un Pokémon hasta arrebatar un Pokémon Oscuro usando una POKé BALL (consulta la página 17 para más información).

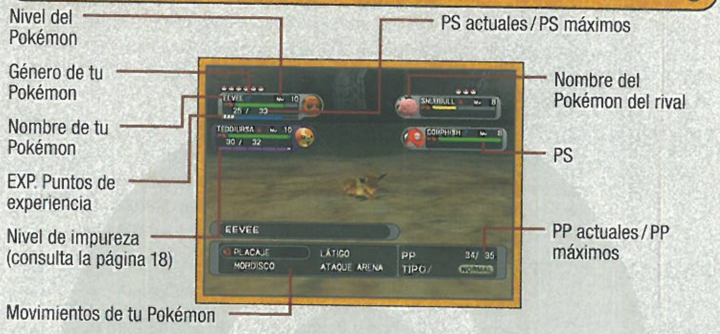
LLAMAR

Usando esta opción, conseguirás que un Pokémon Oscuro vuelva en sí cuando se encuentre en RETROESTADO (consulta la página 20 para más información) o bien se despierte cuando esté dormido. Además, podrás mejorar la precisión de tu Pokémon.

¡Saca el máximo partido al tipo de cada Pokémon!

Cada tipo de Pokémon (Eléctrico, Planta, etc.) tiene sus ventajas e inconvenientes con respecto a otros tipos. Por ejemplo, los movimientos de tipo Agua dañan enormemente a los Pokémon de tipo Fuego, mientras que los movimientos de tipo Tierra no afectan a los Pokémon de tipo Volador. Ten estas cualidades en cuenta si quieres crear una estrategia de combate realmente eficaz.

La pantalla de combate



PS (Puntos de Salud)

Indican la vitalidad del Pokémon. Cuando los PS llegan a 0, el Pokémon se debilita y no puede seguir luchando.

PP (Puntos de Potencia)

Informan del número de veces que puedes usar un determinado movimiento. Cuando los PP de un movimiento llegan a 0, el Pokémon no puede seguir utilizándolo.

EXP. Puntos de experiencia

Muestra los Puntos de EXP. que el Pokémon tiene según su nivel. Cuando se llena, el Pokémon sube de nivel.

Género del Pokémon

♂ indica que el Pokémon es macho y ♀ indica que es hembra. Algunos Pokémon no tienen un género definido.

> Cuando los PS y PP bajen en combate, tus Pokémon se debiliten o sufran algún cambio de estado, puedes usar algunos objetos para que se recuperen. También puedes curarlos en un CENTRO POKéMON y usando las máquinas restauradoras de Pokémon totalmente gratis. Además, por un módico precio, puedes disfrutar de un hotel de lo más funcional para que se recuperen del todo.

Los cambios de estado y su recuperación

Algunos ataques Pokémon de tu rival pueden afectar al estado de tus Pokémon. Pero puedes servirte de los objetos que tengas para que se recuperen, usar una máquina restauradora de Pokémon o llevarlos a un CENTRO POKéMON, o al Hotel, donde se encargarán de hacerlo por ti.

ENVENENAMIENTO Reduce gradualmente los PS del Pokémon durante el combate. Si no se pone remedio, los PS seguirán bajando, incluso una vez finalizado el combate. Cuando reemprendas el camino, te darás cuenta de que tu Pokémon sigue envenenado por el tono rojizo de la pantalla y los sonidos que oirás a cada paso.

PARÁLISIS Paraliza al Pokémon y hace que le resulte más difícil usar sus movimientos. También disminuye su velocidad.

SUEÑO Duerme al Pokémon y le impide luchar. Normalmente, cualquier Pokémon se despierta al cabo de un rato.

CONGELACIÓN Congela al Pokémon para que no pueda luchar. Al cabo de un tiempo, un Pokémon congelado se descongela por sí solo.

QUEMADURAS Reducen gradualmente los PS durante y después del combate. También disminuyen su potencia de ataque.

CONFUSIÓN Si el Pokémon usa algún movimiento mientras está confuso, es posible que se haga daño a sí mismo. El Pokémon se espabilará en cuanto vuelva a su Poké Ball.

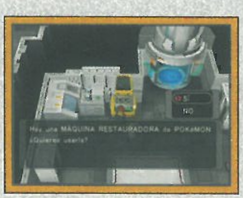
DEBILITAMIENTO Cuando sus PS llegan a 0, un Pokémon no puede seguir luchando.

Los CENTROS POKéMON

En estos centros, curarán a tus Pokémon totalmente gratis.

Las MÁQUINAS RESTAURADORAS de Pokémon

Colócate delante de ellas y pulsa el Botón A para curar a tus Pokémon.



Los combates con los entrenadores Pokémon

Cuando hables con la gente, puede que acabes luchando. En ocasiones, habrá entrenadores que te desafíen con Pokémon Oscuros, así que deberás hacer lo posible por arrebatárselos y salvarlos. Verás entrenadores que estarán dispuestos a luchar cada vez que hables con ellos, pero si les dejas sin Pokémon Oscuros, sólo podrán luchar con los normales.

¡Saca el máximo partido a la habilidad de cada Pokémon!

La habilidad de cada Pokémon tiene un determinado efecto en combate. Son muchas las habilidades y los efectos que tienen. Cuando un Pokémon sufra alguna alteración de estado, puede que suba su ATAQUE, por ejemplo. Piensa bien cómo puedes sacarle la mayor ventaja a la habilidad de tu Pokémon para hacerte cada vez más fuerte y enfrentarte a otros rivales.

Arrebatar

Como ya sabes, hay una serie de Pokémon que han sido manipulados por una terrible organización, y tú eres el único que puede purificarles el corazón. ¿Cómo? ¡Pues arrebatándoselos a sus despiadados entrenadores! En la página 21 te damos más información.

¿Qué es eso de arrebatar Pokémon?

Normalmente no está permitido robarle Pokémon a un entrenador, pero éste es un caso especial. Durante el combate, cuando identifiques a un Pokémon Oscuro, deberás intentar por todos los medios hacerte con él. Usa el POKéCEPO y lánzale una Poké Ball cuando hayas reducido lo suficiente sus PS. Ten en cuenta que te resultará más fácil atraparlo si consigues alterar su estado durmiéndolo, envenenándolo, etc.

Si no consiguieras arrebatarle el Pokémon Oscuro a un entrenador concreto, no te apures; siempre puedes volver a enfrentarte a él e intentarlo de nuevo.

¿Y cómo sé que es un Pokémon Oscuro?

Cuando comience el combate, tendrás oportunidad de averiguarlo gracias al VISOR OSCURO. En la **pantalla de combate** verás que el panel de su nombre es de color morado.

Pokémon Oscuros

Los Pokémon Oscuros

Son el resultado de un proceso de manipulación por el que una malvada banda les ha cerrado el corazón con fines malévolos. Debido a esta transformación, los Pokémon Oscuros presentan características distintas del resto.

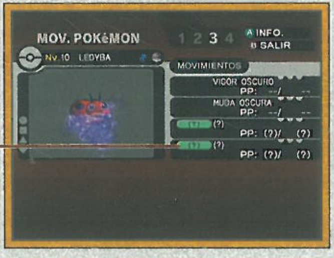
Datos de un Pokémon Oscuro

NATURALEZA
Cuando el proceso de purificación haya llegado a un nivel determinado, podrás averiguar cuál es la naturaleza del Pokémon.

IMPUREZA
Indica el nivel de impureza en el que se encuentra.

Nivel de purificación
Aquí se te informa de cómo va el proceso de purificación.

Movimientos
Igualmente, a medida que el proceso de purificación vaya avanzando, irán apareciendo los movimientos propios del Pokémon.



Los movimientos de un Pokémon Oscuro

Al principio, cuando atrapes un Pokémon Oscuro sólo dispondrá de movimientos oscuros. A medida que el proceso de purificación vaya avanzando, el Pokémon irá incorporando nuevos movimientos; y cuando el proceso se complete del todo, el Pokémon olvidará los movimientos oscuros.

Las combinaciones de los movimientos oscuros

Los movimientos oscuros son muy eficaces contra cualquier Pokémon que no sea oscuro. De hecho, si se usan contra un Pokémon Oscuro, no afecta demasiado.

Movimientos oscuros

VIGOR OSCURO	Hiere a uno de los Pokémon rivales.
ONDA OSCURA	Hiere a los dos Pokémon rivales.
BRUMA OSCURA	Reduce la EVASIÓN dos niveles.
MIEDO OSCURO	Confunde a los dos Pokémon rivales.
MUDA OSCURA	Anula REFLEJO, PANTALLA LUZ y VELO SAGRADO.
TRABA OSCURA	Impide cambiar de Pokémon.

Éstos son sólo algunos... ¡descúbrelos todos!

Los puntos de EXP. de un Pokémon Oscuro

Al principio, un Pokémon Oscuro no gana puntos de EXP., pero, cuando llega a un determinado punto de purificación, empieza a acumularlos y, al purificarse del todo, acaba recuperándolos.

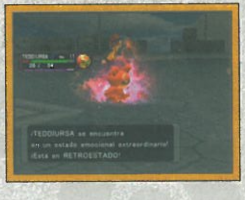
Los Pokémon Oscuros no pueden...

Hay una serie de cosas que los Pokémon Oscuros no pueden hacer hasta no estar completamente purificados.

- Usar un objeto que favorezca la evolución o la subida de nivel.
- Cambiar el orden de los movimientos.
- Borrar movimientos.
- Cambiar su nombre.
- Participar en el **modo combate** (consulta la página 27 para más información).
- Intercambiarse con Pokémon Esmeralda, Rojo Fuego, Verde Hoja, Rubí o Zafiro de Game Boy Advance (consulta la página 26 para más información).

El Retroestado

Cuando un Pokémon Oscuro use un movimiento oscuro en combate, puede que entre en RETROESTADO. De ser así, el aura oscura que le rodea adquirirá un tono rojizo visible también en el panel del nombre del Pokémon. Un Pokémon puede continuar en RETROESTADO una vez concluido el combate.



Cuando un Pokémon Oscuro está en Retroestado

No puede usar objetos, y no habrá forma de restaurar sus PS ni de restablecer su estado con pociones ni antídotos. La solución estará en los CENTROS POKéMON, en el hotel o en las máquinas restauradoras; se podrán restaurar los PS y anular las alteraciones de estado, pero el RETROESTADO se mantendrá.

¿Cómo se sale del Retroestado?

- LLAMANDO al Pokémon en pleno combate.
- Usando uno de los AROMAS que tengas en la CAJA de AROMAS.

El proceso de purificación

Cuando atrapes un Pokémon Oscuro, verás que el nivel de impureza que tiene está a su nivel máximo. En tus manos está que el Pokémon vaya abriendo su corazón hasta recuperar totalmente la normalidad.

¿Cómo puedo purificarlo?

- Incluye al Pokémon en tu equipo para que vaya contigo.
- Haz que luche.
- Cuando entre en RETROESTADO en pleno combate, LLÁMALO para que vuelva en sí.
- Usa AROMAS de los que tengas en la CAJA de los AROMAS.
- Usa la CÁMARA de PURIFICACIÓN. Si pones en práctica estas medidas, el Pokémon se irá purificando poco a poco. Una cosa: ¡el ritmo de purificación varía según la naturaleza de cada Pokémon!

¿Qué me queda por hacer?

¿El medidor de impureza está ya vacío? Eso significa que has eliminado totalmente la impureza del corazón del Pokémon. Dirígete al PILAR LEGENDARIO de VILLA ÁGATA o finaliza el proceso de purificación en la CÁMARA de PURIFICACIÓN, en ambos sitios podrás concluir la purificación.

La Cámara de Purificación

A medida que avances en el juego, se irá completando la Cámara de purificación (que está situada en la planta baja del Laboratorio Pokémon). Cuando esté lista, podrás purificar Pokémon Oscuros. En total hay nueve SALAS, de manera que se pueden purificar nueve Pokémon Oscuros simultáneamente.

Consulta la página 6 para ver cómo funciona el mando dentro de la CÁMARA de PURIFICACIÓN.

¿Qué hay que hacer en la cámara?

En la sala que elijas, lo ideal es que coloques cuatro Pokémon normales en círculo. En el centro, deberás poner al Pokémon Oscuro que quieres purificar. ¡Ya está!

Impureza

Es el principal indicador del proceso de purificación. A medida que avance, el color morado irá desapareciendo hasta que el medidor esté blanco del todo, entonces, ¡se podrá concluir la purificación!

FLUJO

Es la velocidad a la que se purifica un Pokémon Oscuro. El flujo dependerá de la unión que haya entre los Pokémon y de la dirección en la que el Pokémon Oscuro esté orientado. Si la unión aumenta y el tipo del Pokémon Oscuro tiene ventaja sobre el del Pokémon que tiene enfrente, el flujo será mayor.

UNIÓN

La unión que se dé entre los Pokémon normales dependerá de cuántos sean y de sus tipos: a mayor número de Pokémon normales, mayor unión; y si el tipo de un Pokémon normal tiene ventaja sobre el que le sigue, la unión aumentará también.

Línea

Según sea la combinación, el grosor y el color de las líneas que unen a los Pokémon cambiará. Una buena combinación viene indicada por una línea más gruesa y un color azul más claro.

La culminación del proceso de purificación

Cuando el medidor de impureza esté vacío, podrás completar la purificación en la plataforma central. Cuando estés listo, pulsa el Botón A.

Los edificios

MT. BATALLA

Aquí podrás desafiar a otros entrenadores. Hay diez TRAMOS con diez PLATAFORMAS cada uno. ¡Así que tendrás que ganar a 100 entrenadores! Cuando ganes un TRAMO, recibirás POKéVALES. Entre tramo y tramo, hay SALAS de DESCANSO que disponen de un PC. Si quieres volver al mostrador de recepción, habla con el ABRA que hay en ellas para que use TELETRANSPORTE. Cuando superes un TRAMO, podrás volver a su SALA de DESCANSO.

POKéVALES

Los POKéVALES que obtengas, podrás canjearlos por MTs, objetos y demás en el puesto de CANJE de POKéVALES del MT. BATALLA.

TORRE COLOSAL

Es una instalación dedicada por completo a los combates. En ella, podrás participar en los COMBATES del COLISEO, en los COMBATES VIRTUALES y en el BINGO de COMBATES. ¡Y si ganas, podrás llevarte POKéVALES y más cosas!

COMBATES VIRTUALES

Usando los DISCOS de COMBATE que irás encontrando a lo largo de tu aventura, podrás luchar contra entrenadores virtuales. Cuando vayas a participar en un desafío, es importante que tengas en cuenta la combinación de los tipos y de los movimientos de los Pokémon.

BINGO DE COMBATES

También tendrás la posibilidad de jugar al bingo con un CARTÓN de BINGO. Los cartones tienen 16 paneles organizados en líneas de 4. Al comenzar a jugar, tendrás un Pokémon con PE (Puntos de Entrada) y dos MASTER BALLS. Ve usándolos para ir dándoles la vuelta a los paneles de uno en uno. Podrás formar LÍNEAS en vertical, horizontal o diagonal. Intenta conseguir todas las LÍNEAS que puedas hasta darles la vuelta a todos los paneles: si lo consigues, ¡ganarás el juego! Ten en cuenta que la partida se acabará cuando te quedes sin PE.

Sobre los PE (Puntos de Entrada)

Son los puntos con los que se giran los paneles. Hace falta uno por panel. Si haces línea o le das la vuelta a un panel "?", ganarás un PE y podrás dárselo a un Pokémon.

Sobre los paneles

El primer panel que gires puedes elegirlo donde quieras, pero los siguientes deben estar junto a él. Cuando el panel tenga el nombre del tipo de un Pokémon, aparecerá uno con ese tipo y tendrás que luchar contra él. Si ganas o lo atrapas con una Master Ball, el panel que giraste quedará dado la vuelta. Si atraparas al Pokémon, podrás usarlo para luchar.

Si sales de la partida antes de que acabe, recibirás Pokévales en función de las líneas que hayas hecho. Si completas el cartón, además del premio habitual, se te dará una bonificación según el número de PE y Master Balls que te queden.

Los desafíos

Tendrás que enfrentarte a cuatro entrenadores con los Pokémon de tu equipo. Si los vences a todos, ganarás un premio en metálico y una MT.

Son muchos los sitios en los que puedes entablar combates. ¡Pruébalos todos!

POKé ESPACIOS

En ellos puedes atrapar Pokémon salvajes. A medida que avances en la historia, irán apareciendo en los POKé ESPACIOS.

POKéMON SALVAJES

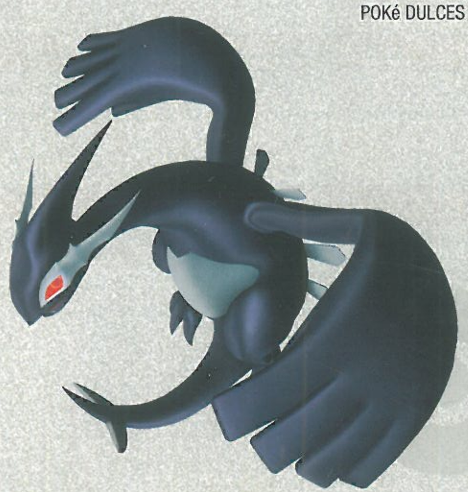
Los Pokémon salvajes sólo aparecen en los POKé ESPACIOS. Coloca unos cuantos POKé DULCES en la especie de bandeja que hay en el centro de los mismos y deja que pase un poco de tiempo. Puede que los Pokémon salvajes se sientan atraídos y aparezcan. Si quieres verlos, acércate a los POKé ESPACIOS cuando estén comiendo.

POKé DULCES

En cada POKé ESPACIO, podrás colocar hasta diez. Cuantos más dejes, más tiempo tardarán los Pokémon salvajes en comer y, por tanto, mayor será la estancia en los POKé ESPACIOS. A medida que avances en el juego, podrás conseguir o comprar POKé DULCES.

MONITOR de ESPACIOS

Usando este útil dispositivo de tu P★AD, podrás ver en qué POKé ESPACIOS hay Pokémon salvajes.



Cómo intercambiar Pokémon

Una vez hayas completado tu aventura, podrás intercambiar Pokémon con POKÉMON ESMERALDA, ROJO FUEGO, VERDE HOJA, RUBÍ o ZAFIRO de Game Boy Advance. El intercambio puede realizarse en el sótano del CENTRO POKéMON de CIUDAD OASIS.

Para intercambiar Pokémon, necesitarás la consola Game Boy Advance™, el cable Game Boy Advance™ de NINTENDO GAMECUBE™ y el cartucho de Pokémon.

Para realizar la conexión, sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla (consulta también la página 41).

Ten en cuenta que, si no se cumplen los requisitos que te indicamos a continuación, se producirá un error. Sigue atentamente las instrucciones de la página 44 para más información, y vuelve a guardar la partida.

Requisitos para los juegos de Pokémon de Game Boy Advance:

- Tener la POKéDEX.
- Haber guardado la partida en un CENTRO POKéMON.
- Requisitos específicos según la edición:

Esmeralda:	Haberse registrado en el HALL de la FAMA y, a continuación, haber obtenido la POKéDEX NACIONAL.
Rojo fuego / Verde hoja:	Haber completado la MÁQUINA de REDES del CENTRO de RED POKéMON.
Rubí / Zafiro:	Haberse registrado en el HALL de la FAMA.

¿Qué Pokémon no se pueden intercambiar?

Los Pokémon Oscuros, a no ser que estén completamente purificados (consulta la página 21). Pero no podrás enviar un Pokémon de tu equipo si el resto se ha debilitado.

¿Qué Pokémon no pueden recibirse?

- Los Pokémon que lleven una CARTA o una BAYA ENIGMA.
- Los HUEVOS
- Tampoco podrás recibir un Pokémon en tu equipo si los Pokémon que quedan en él se han debilitado o son HUEVOS.

El modo combate

En el modo combate podrás enfrentarte a tus amigos en espectaculares encuentros en 3D. En este modo tienes la posibilidad de luchar en combates de un solo jugador contra la consola o en combates multijugador de 2 ó 4 jugadores.

- Si quieres usar tus propios Pokémon de POKÉMON ESMERALDA, ROJO FUEGO, VERDE HOJA, RUBÍ o ZAFIRO de Game Boy Advance, necesitarás una consola Game Boy Advance y un cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE.
- Si quieres ponerte a luchar enseguida, selecciona COMBATE RÁPIDO. Los Pokémon se elegirán al azar y podrás enfrentarte a la consola o a un amigo.
- En el **modo combate**, no conseguirás puntos de EXP., POKéCUARTOS ni POKéVALES.

La pantalla de combate

COMBATE RÁPIDO

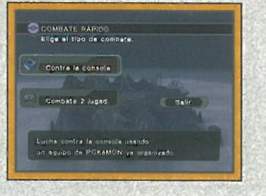
COMBATE EN GRUPO

Combate rápido

Aquí podrás ponerte a luchar con el equipo Pokémon que elija la consola. Este modo es para un jugador o para dos jugadores, que necesitarán un mando de NINTENDO GAMECUBE cada uno.

Cómo jugar

Una vez hayas elegido COMBATE RÁPIDO en MODO COMBATE, tendrás que seleccionar CONTRA LA CONSOLA o COMBATE 2 JUGAD.



En la opción COMBATE 2 JUGAD., se puede jugar con un mando NINTENDO GAMECUBE sólo. No obstante, si se usan dos mandos NINTENDO GAMECUBE, el combate resulta más cómodo. Cuando se usen dos mandos NINTENDO GAMECUBE, selecciona COMBATE 2 JUGAD. una vez conectado el segundo mando de NINTENDO GAMECUBE al Puerto del mando 2.

A continuación, elige el nivel del combate en el que vas a participar, dispones de: EXTREMO, DIFÍCIL, NORMAL o FÁCIL.

En pantalla aparecerán dos Pokémon seleccionados al azar. Para empezar a luchar, selecciona SÍ.

Cómo usar el mando en los combates rápidos

Selección de movimientos

Primer movimiento	C Hacia arriba
Segundo movimiento	C Hacia la dcha.
Tercer movimiento	C Hacia abajo
Cuarto movimiento	C Hacia la izda.

Los movimientos del Stick C están asignados siguiendo el movimiento de las agujas del reloj. Si quisieras ver información sobre los movimientos, mueve el Stick C al tiempo que pulsas el Botón R. Una vez seleccionados los movimientos, usa el ✚Panel de Control para elegir el Pokémon que va a recibir el efecto.

Botones que se usan

Parar	START/PAUSE
Información sobre los movimientos	Botón R + Stick C
Lista Pokémon	Botón X

Combate en grupo

En el COMBATE EN GRUPO, pueden jugarse partidas de dos o cuatro jugadores conectando las consolas NINTENDO GAMECUBE y Game Boy Advance.

En las páginas siguientes, se indican pasos del 1 al 7, en los que interviene el mando NINTENDO GAMECUBE.

¿Qué entrenadores pueden participar?

Para poder participar en un COMBATE EN GRUPO, necesitarás un cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE y consolas Game Boy Advance para que funcionen como 2.°, 3.^{er} y 4.° mando de NINTENDO GAMECUBE. NO ES POSIBLE jugar en el COMBATE EN GRUPO usando varios mandos de NINTENDO GAMECUBE.

Los personajes con los que podrás luchar son el héroe de POKÉMON XD y el chico o la chica de POKÉMON ESMERALDA, ROJO FUEGO, VERDE HOJA, RUBÍ o ZAFIRO de Game Boy Advance. Tienes las siguientes opciones:

Jugador de POKÉMON XD

Jugador de un juego Pokémon de Game Boy Advance

Cuando jueguen dos jugadores, podrás elegir entre COMBATE INDIVIDUAL o COMBATE DOBLE. Cuando jueguen cuatro jugadores, sólo estará disponible la opción MULTIJUGADOR (los cuatro jugadores se dividirán en dos equipos para luchar).

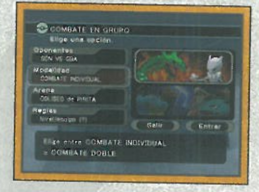
Cómo jugar

1. Elige COMBATE EN GRUPO en MODO COMBATE.

2. Elige la combinación de los OPONENTES. Esta selección la realiza el jugador 1.

3. En MODALIDAD, elige entre COMBATE INDIVIDUAL o COMBATE MULTIJUGADOR.

   Cuando jueguen cuatro jugadores, la opción COMBATE MULTIJUGADOR se elegirá de forma automática.



4. Dentro de ARENA, elige el lugar en el se desarrollará el combate.

5. En la opción REGLAS, podrás establecer las que quieras (consulta la página 39).

6. Cuando todo esté listo, selecciona ENTRAR para comenzar.

7 Cuando elijas al jugador de Pokémon XD para luchar, elegirás Pokémon de tu equipo.

8 Seguidamente, aparecerán los mensajes de conexión de las consolas Game Boy Advance. Sigue las instrucciones, realiza la conexión y enciende las consolas Game Boy Advance (ON) (consulta la página 41).

Ten en cuenta que, si no se cumplen los requisitos que te indicamos a continuación, se producirá un error.

Jugador de Pokémon XD

Si ocurriera un error, pulsa el Botón B para volver atrás y selecciona CONTINUAR. Asegúrate de que se cumplen los requisitos que te indicamos a continuación, guarda la partida y vuelve a seleccionar COMBATE EN GRUPO.

Si hubiera consolas Game Boy Advance conectadas a los Puertos del Mando 2, 3 ó 4, apágalas y pulsa el Botón B para volver atrás.

REQUISITOS

- Tener el número de Pokémon que se especifica en las reglas.
- No tener Pokémon Oscuros en tu equipo.
- Todos los Pokémon del equipo deben cumplir las reglas.

Jugador de un juego Pokémon de Game Boy Advance

Si ocurriera un error, sigue atentamente las instrucciones de la página 44 para más información, y guarda la partida de nuevo.

REQUISITOS

- Tener la POKéDEX.
- Haber guardado la partida en un CENTRO POKéMON.
- Tener el número de Pokémon que se especifica en las reglas.
- No tener HUEVOS en tu equipo.
- No tener Pokémon con CARTAS ni BAYAS ENIGMA.
- Todos los Pokémon del equipo y los objetos deben cumplir las reglas.

9 Tras comprobar los datos guardados de cada jugador, aparecerá la **pantalla de confirmación**. Si todo está correcto, hay que seleccionar LISTO. Para continuar, el jugador 1 tendrá que pulsar START/PAUSE.

10 En MULTIJUGADOR, una vez confirmados los datos guardados, habrá que seleccionar los equipos.

11 Cada jugador deberá elegir con qué Pokémon de su equipo participará.

Los botones del mando se asignarán a cada Pokémon. Pulsa el Botón A para seleccionar el que quieras que entre. Para anular la selección de un Pokémon, pulsa el Botón L. Si quieres ver algunos datos sobre un determinado Pokémon, mantén pulsada la dirección o el botón al que esté asociado y pulsa el Botón R a la vez.

Los jugadores que participen con los personajes de un juego Pokémon de Game Boy Advance, seleccionarán a sus Pokémon en la pantalla de su consola Game Boy Advance. Cuando se hayan seleccionado los Pokémon, habrá que confirmar con la opción VALE y pulsando el Botón A. Una vez que todos los jugadores tengan sus Pokémon seleccionados, podrá comenzar la partida.

Las opciones durante el combate

LUCHAR

Seleccionando esta opción, accederás a los movimientos de los Pokémon.

POKéMON

Si quieres cambiar de Pokémon o ver sus datos, selecciona esta opción.

PARAR

Si te sales del combate, habrás perdido.

Pantalla NINTENDO GAMECUBE

Pantalla de Game Boy Advance

Los controles en combate en grupo

Durante las partidas COMBATE EN GRUPO, los jugadores no ven los movimientos de sus adversarios.

Los controles en Pokémon XD

El jugador que participe con el héroe del juego no tendrá ningún menú en la pantalla de la televisión. El **menú de combate** y los movimientos se asignarán a los botones y sticks del mando, y ésos serán los que tendrá que usar.

Elige la opción

LUCHAR	Botón A
POKéMON	Botón B
PARAR	START/PAUSE

Cuando selecciones LUCHAR

Primer movimiento	C Hacia arriba
Segundo movimiento	C Hacia la dcha.
Tercer movimiento	C Hacia abajo
Cuarto movimiento	C Hacia la izda.

Los movimientos del Stick C están asignados siguiendo el movimiento de las agujas del reloj, de modo que moviéndolo hacia arriba mostrará el primer movimiento, hacia la derecha el segundo, etc. Si no sabes qué movimiento es, pulsa el Botón R para confirmar. Si quisieras ver información sobre los movimientos, mueve el Stick C al tiempo que pulsas el Botón R.

Selección del objetivo

Cuando se haya seleccionado un movimiento, habrá que elegir el objetivo. En la pantalla de la televisión, aparecerán los Pokémon y serán asignados a las direcciones del ✚ Panel de Control. Habrá que seleccionar sobre qué Pokémon se va a efectuar el movimiento. Junto a cada Pokémon, aparecerá un icono que mostrará la dirección del ✚ Panel de Control a la que está asignado.

Hay algunos movimientos, como SURF o RECUPERACIÓN, para los que no se necesita seleccionar ningún objetivo. Cuando participes con el personaje de POKéMON XD, pulsa las distintas direcciones del ✚ Panel de Control para elegir la posición en la que saldrá tu siguiente Pokémon; el resto de jugadores no podrán ver cuál es tu elección. Si juegas en COMBATE INDIVIDUAL, no será necesario que selecciones el objetivo.

La selección de los Pokémon

Una vez hayas seleccionado un Pokémon, se podrá elegir el Pokémon con el que quieras cambiarlo. Para más información sobre el orden de los Pokémon, consulta el punto 11 de la página 33. En COMBATE DOBLE, cuando juegues con el personaje de POKÉMON XD, una vez hayas seleccionado los Pokémon, aparecerá la misma pantalla para que elijas los movimientos. Si decidieras cambiar de Pokémon, el resto de los jugadores no se enterarán. Selecciona la dirección del ✚Panel de Control que quieras.

Primer Pokémon	Stick C hacia arriba ↑
Segundo Pokémon	Stick C hacia la dcha. →
Tercer Pokémon	Stick C hacia abajo ↓
Cuarto Pokémon	Stick C hacia la izda. ←
Quinto Pokémon	Botón Y
Sexto Pokémon	Botón X

Si no sabes qué Pokémon está asignado a qué, mantén pulsado el Botón R en combinación con el Stick de Control para comprobarlo.

Primer Pokémon	Botón R + Stick de Control hacia arriba ↑
Segundo Pokémon	Botón R + Stick de Control hacia la dcha. →
Tercer Pokémon	Botón R + Stick de Control hacia abajo ↓
Cuarto Pokémon	Botón R + Stick de Control hacia la izda. ←
Quinto Pokémon	Botón R + Stick de Control hacia la izda y arriba ↖
Sexto Pokémon	Botón R + Stick de Control hacia la dcha. y arriba ↗

Los controles en los juegos Pokémon de Game Boy Advance

Los jugadores que participen con los personajes de los juegos de Pokémon de Game Boy Advance, seguirán el combate desde la pantalla de su consola Game Boy Advance. Los controles son los mismos que en POKÉMON ESMERALDA, ROJO FUEGO, VERDE HOJA, RUBÍ o ZAFIRO de Game Boy Advance.

Cuando se usa una consola Game Boy Advance como mando.

Pantalla de Game Boy Advance

Pantalla NINTENDO GAMECUBE

Cuando se elijan los Pokémon que van a luchar, coloca el cursor sobre ellos, pulsa el Botón A y confirma en VALE (consulta el punto 11 de la página 33).

Al finalizar un combate en grupo

Cuando acabe un COMBATE EN GRUPO, aparecerá el menú que te mostramos a continuación.

VOLVER A LUCHAR

Selecciona esta opción para luchar de nuevo sin cambiar nada.

ABANDONAR

Selecciona esta opción si quieres abandonar el combate. Sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla.

CAMBIAR EQUIPO

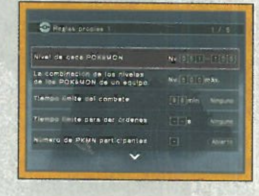
En los encuentros MULTIJUGADOR, se puede cambiar la combinación de los equipos. Para ello, aparecerá la **pantalla de selección de los jugadores**. Elige la que prefieras.

La opción CAMBIAR EQUIPO sólo está disponible en MULTIJUGADOR.

Cambiar las reglas

Una vez selecciones el número de jugadores y el tipo de combate, aparecerá el menú de las REGLAS. Selecciona NIVEL/EQUIPO (?), NV. MÁX . 50 ó NV. MÁX. 100 y pulsa el Botón A para verlas en detalle en VER LAS REGLAS. Cuando hayas hecho tu elección, confirma en APLICAR LAS REGLAS.

Selecciona con el cursor REGLAS PROPIAS 1, 2 ó 3, y pulsa el Botón A para hacer los cambios que quieras. Para cambiar categorías como el nivel, por ejemplo, mueve el Stick de Control hacia los lados, y hacia arriba o hacia abajo para cambiar los valores. Cuando decidas el valor, confirma con el Botón A.



Si quieres, podrás decidir si los Pokémon pueden o no usar objetos y determinar cuáles. Selecciona ALGUNOS y confirma con el Botón A los que no quieres que usen. Cuando hayas acabado, selecciona VALE y confirma con el Botón A.

Aquí también podrás cambiar la duración del combate. Selecciona TIEMPO LÍMITE DEL COMBATE con el Botón A. Para cambiar los números mueve el Stick de Control hacia los lados para seleccionarlos, y hacia arriba y abajo para cambiar los valores, y confirma con el Botón A.

Cuando acabes de cambiar las reglas, selecciona la palabra VALE que aparece en la parte inferior de la pantalla y confirma con el Botón A.

A continuación, te explicaremos con detalle algunas reglas.

● ¿Anulas la habilidad de DEOXYS de camuflarse y muestras sus distintas formas?

Aquí puedes ver las formas de DEOXYS.

● ¿Pueden dormirse dos o más POKéMON del mismo equipo?

Si un Pokémon del rival ya está dormido (aunque no esté en combate), no podrás dormir a otro. Ni los efectos secundarios del movimiento ni la habilidad funcionarán.

● ¿Pueden congelarse dos o más POKéMON del mismo equipo?

Si un Pokémon del rival ya está congelado (aunque no esté en combate), no podrás congelar a otro. Ni los efectos secundarios del movimiento ni la habilidad funcionarán.

● Si AUTODESTRUCCIÓN y EXPLOSIÓN debilitan a los PKMN, ¿el ENTRENADOR pierde?

Si seleccionas NO, y estos movimientos se usan para finalizar el combate, habrá empate.

● ¿Quedan sin efecto CANTO MORTAL o MISMODESTINO si los usa el último PKMN de un equipo?

Si el Pokémon que quede en combate intentara usar estos movimientos, fallará.

● Tiempo límite del combate

Cuando acabe el TIEMPO LÍMITE, ganará el entrenador que tenga menos Pokémon debilitados. Si se coincidiera en el número de Pokémon debilitados, ganará el entrenador que tenga más PS en total. Y si también se coincide en el total de PS, se empatará.

● Tiempo límite para dar órdenes

Cuando acabe el TIEMPO LÍMITE PARA DAR ÓRDENES, se seleccionará el primer movimiento de manera automática. Si el objetivo fueran dos Pokémon, el efecto del movimiento recaerá sobre un Pokémon elegido de forma aleatoria.

Cómo conectar las consolas NINTENDO GAMECUBE y Game Boy Advance

En este apartado se explica cómo conectar una consola Game Boy Advance y una consola NINTENDO GAMECUBE usando el cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE. En este modo, es posible usar una consola Game Boy Advance o Game Boy Advance SP. Sin embargo, NO ES POSIBLE usar las consolas Nintendo DS™ ni Game Boy™ micro para realizar esta conexión.

Dado que el método de conexión dependerá de los contenidos del juego y del número de jugadores, se recomienda que consultes los gráficos que se muestran a continuación para saber qué equipo necesitas en tu caso particular.

Cuando hay entre una y tres consolas Game Boy Advance

1. Inserta un cartucho en cada consola Game Boy Advance.
2. Sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla y conecta las consolas NINTENDO GAMECUBE y Game Boy Advance usando el cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE.
3. Enciende (ON) las consolas Game Boy Advance.

Contenidos del juego

COMBATE EN GRUPO / GCN vs. GBA (consulta la página 30)

Cómo intercambiar Pokémon (consulta la página 26)

Equipo necesario

- Consola NINTENDO GAMECUBE 1
- Mando NINTENDO GAMECUBE 1
- Disco de Pokémon XD 1
- Memory Card (tarjeta de memoria) con datos de POKéMON XD 1
- Consola Game Boy Advance 1
- Cartucho de algún juego Pokémon de Game Boy Advance 1
- Cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE 1
  (se venden por separado)

Asegúrate de que insertas el cartucho en la consola Game Boy Advance. No existe la posibilidad de usar el accesorio Game Boy Player™.

Contenidos del juego

COMBATE EN GRUPO / GBA vs. GBA
(Ambos jugadores usan juegos Pokémon de Game Boy Advance. Consulta la página 30.)

Equipo necesario

• Consola NINTENDO GAMECUBE	1
• Mando NINTENDO GAMECUBE	1
• Disco de Pokémon XD	1
• Memory Card (tarjeta de memoria) con datos de POKéMON XD	1
• Consola Game Boy Advance	2
• Cartucho de algún juego Pokémon de Game Boy Advance	2
• Cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE	2

(se venden por separado)

Contenidos del juego

COMBATE EN GRUPO / GCN + GBA vs. GBA + GBA
(consulta la página 30)

Equipo necesario

• Consola NINTENDO GAMECUBE	1
• Mando NINTENDO GAMECUBE	1
• Disco de Pokémon XD	1
• Memory Card (tarjeta de memoria) con datos de POKéMON XD	1
• Consola Game Boy Advance	3
• Cartucho de algún juego Pokémon de Game Boy Advance	3
• Cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE	3

(se venden por separado)

Cuando hay cuatro consolas Game Boy Advance

En primer lugar hay que conectar el mando de NINTENDO GAMECUBE al Puerto del Mando 1.

1. Inserta un cartucho en cada consola Game Boy Advance.
2. Sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla y conecta las consolas NINTENDO GAMECUBE y Game Boy Advance usando el cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE. A continuación, conecta el cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE siguiendo este orden: Puerto del Mando 2 -> Puerto del Mando 3 -> Puerto del Mando 4.
3. Desconecta el mando de NINTENDO GAMECUBE del Puerto del Mando 1 y conecta la consola Game Boy Advance.
4. Ve encendiendo (ON) las consolas en el orden que se te vaya indicando en pantalla.

Contenidos del juego

COMBATE EN GRUPO / GBA + GBA vs. GBA + GBA
(Todos los jugadores participan con los personajes de los juegos de Pokémon de Game Boy Advance. Consulta la página 30.)

Equipo necesario

• Consola NINTENDO GAMECUBE	1
• Mando NINTENDO GAMECUBE	1
• Disco de Pokémon XD	1
• Memory Card (tarjeta de memoria) con datos de POKéMON XD	1
• Consola Game Boy Advance	4
• Cartucho de algún juego Pokémon de Game Boy Advance	4
• Cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE	4

(se venden por separado)

Asegúrate de que insertas el cartucho en la consola Game Boy Advance. No existe la posibilidad de usar el accesorio Game Boy Player.

Precauciones para la conexión con la consola Game Boy Advance

Es posible que no se puedan transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Cuando el disco del juego no sea compatible con el cartucho.
- Al utilizar un cable que no sea el cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE.
- Cuando el cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE no esté totalmente insertado en alguna de las consolas.
- Cuando el cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE esté mal conectado a la consola NINTENDO GAMECUBE o a alguna de las consolas Game Boy Advance.
- Al retirar el cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE durante la transferencia de datos.
- Cuando se apague alguna de las consolas o se reinicie la consola NINTENDO GAMECUBE durante la transferencia de datos.

Solución de problemas de conexión con la consola Game Boy Advance

1. Si se produce un error de conexión, apaga (OFF) la consola Game Boy Advance y retira el cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE.
2. Enciende (ON) la consola Game Boy Advance con un cartucho de Pokémon de Game Boy Advance y a continuación selecciona CONTINUAR.
3. Comprueba que cumples los requisitos indicados en las páginas 26 y 32, guarda tu progreso y apaga (OFF) la consola Game Boy Advance.
4. Conecta el cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE al mismo Puerto del Mando al que estaba conectado y enciende (ON) la consola Game Boy Advance.

Advertencia

Hay accesorios no oficiales que pueden conectarse a la consola NINTENDO GAMECUBE y modificar los datos de la partida. Si esto ocurriera, es probable que no puedas continuar jugando normalmente, que algunos de los datos de tu partida queden dañados o incluso se eliminen completamente. Además, puede que se produzca algún error al conectar un cartucho de Pokémon de Game Boy Advance que haya sufrido alguna modificación de este tipo.
Tenlo muy en cuenta, pues se pueden producir daños irreparables.

[0603/ESP/GCN]

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades: 3+ 7+ 12+ 16+ 18+ (www.pegi.info)

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido: LENGUAJE PARA ADULTOS, DISCRIMINACIÓN, DROGAS, MIEDO, CONTENIDO SEXUAL, VIOLENCIA

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

GARANTÍA DE 24 MESES

Durante un plazo de 24 meses a partir de la fecha de la primera compra por un consumidor en el Espacio Económico Europeo, Nintendo España, S.A. garantiza al comprador que en el momento de la compra este producto carece de defectos de material o fabricación y, además, Nintendo España, S.A., sin cargo alguno para el comprador, reparará o sustituirá el producto defectuoso.

- Esta garantía no será aplicable si el defecto ha sido causado por el comprador y/o por cualquier tercero debido a negligencia, uso indebido, modificación, reparación inapropiada, uso del producto no conforme con las instrucciones del manual de Nintendo o como consecuencia de un daño accidental.
- Esta garantía se otorga adicionalmente a los derechos que legalmente puedan corresponder al consumidor de bienes de consumo. Esta garantía de Nintendo no afecta a estos derechos reconocidos por ley.

En caso de defecto cubierto por esta garantía, le rogamos contacte con:

Nintendo España, S.A. – S.A.T.
Lanzarote, 11 – Nave 7
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES (Madrid)
Teléfono: 902 11 70 45

Al enviar el producto a Nintendo España, S.A. le rogamos usar, siempre que sea posible, el embalaje original, añadir una descripción del defecto y adjuntar una copia de su prueba de compra que acredite la fecha de la misma.

Si el plazo de 24 meses de garantía ya ha expirado o si el defecto no está cubierto por esta garantía, Nintendo España, S.A. todavía podría estar dispuesta a reparar o sustituir el producto. Para mayor información sobre este servicio y su coste, le rogamos contacte con:

Nintendo España, S.A.
Teléfono: 902 11 70 45

WWW.NINTENDO.ES

Si necesitas algún tipo de ayuda para este producto, te recordamos que está a tu disposición un servicio en internet que te permite acceder a guías completas, trucos y todo tipo de información.

Si lo deseas, entra en nuestra página web:

www.nintendo.es

y rellena un pequeño formulario para convertirte automáticamente en un miembro privilegiado de la comunidad Nintendo.

Si necesitas cualquier otro tipo de información, puedes llamar al Servicio de Atención al Consumidor:

902 11 70 45

SERVICIO AUTOMÁTICO DE INFORMACIÓN DE JUEGOS DE NINTENDO ESPAÑA S.A.

Además de los servicios web, existe un servicio automático telefónico donde te ayudaremos a acabar tus juegos. Este es un servicio que podrás utilizar las 24 horas del día, los 7 días de la semana.

El teléfono para acceder a este servicio es:

902 88 78 78